

以美国爆火的虚拟偶像歌手选秀节目《ALTER EGO》为例，自2021年9月22日在福克斯电视台首播，有近285万观众观看。

与传统选秀比赛不同，选手均为算法设定的虚拟形象。在节目中，动作捕捉技术展示虚拟歌手独特的表演风格。这种表演风格对于游戏玩家来说并不陌生，KDA的英雄联盟开场秀、Travis Scot和Ariana Grande堡垒之夜的演唱表演，都是虚拟偶像的表演。节目中的虚拟人物在身体和外部空间的感知之间建立了一个拼接融合的身体图式系统。节目中人类与生俱来的肉身感知系统被重构。人类的身体、骨骼被数字虚拟等因素重新定义和改造。在这一实践过程中，计算机图形技术基于对身体的设计进行了更高层次的思考，即算法能够能动地调节和控制身体不同的姿态和运动，实现感知反射层、骨骼控制层和蒙皮驱动层的拼接协调。节目中的虚拟人通过感知环境信息来驱动身体运动和对外界的反馈，建立数字化的表演镜像。

当然，上文中提到虚拟数字人其实并没有人的主观意识和情感的参与，只是进行艺术劳动的机器人。如果用发展的眼光看人工智能艺术的发展，假设人工智能发展到强人工智能阶段，人工智能开始拥有像人类一样的意识和情感时，虚拟数字人就有能力成为艺术的创作者，艺术家的定义也将会被再一次扩展。

## 结语

马克思曾在《共产党宣言》中写道：“一切坚固的东西都烟消云散了”<sup>[18]</sup>这句话表达的含义，即我们生活在一个崭新的、日新月异、不断变革的现代社会。人工智能为艺术领域带来的改变，让我们不仅看到“机器”创作者，还看到艺术的“参与者”。人类基于人工智能艺术所提供的媒介，正在进行一种全新的艺术范式的创作。具身性的沉浸和人与人之间的交互体验，亦正在引发我们对艺术、媒介、人与世界、人与万物的关系的全新思考。正如美国科普作家断言“如果能够从人脑中取得足够的信息并把它在别处精心复制，你就能创造出人们的记忆以及他们内心深处的想法和感情，等等。你将能够除血肉之躯重新塑造一个人，

甚至把人的整个大脑变成计算机，这样做意味着什么现在尚难以下定论，但至少有一点是肯定的，即我们关于人类为何物的概念将永远地改变”<sup>[19]</sup>因此，基于技术媒介的人工智能艺术创作力的生成是技术实践的重要内容，是构建新的艺术形态和审美经验的重要力量，正是算法赋能实现、发展了技术中人的属性，使技术具有了艺术的高光时刻。

本文系国家社科基金一般项目“数字时代公共艺术生产研究”（21BZW074）；成都理工大学“双一流”建设哲学社会科学重点建设项目“川剧脸谱艺术的数字化传播研究”（ZDJS202215）；“李冰文化的影像化及世界性表达研究”（LBYJ2022-002）；成都市哲学社会科学规划项目“四川网络文学中的古蜀神话重述现象研究”（2021CZ003）；成都市哲学社会科学重点研究基地成都历史与成都文献研究中心一般项目“四川网络文学中古蜀神话书写的ip化研究”（CLWX21012）；成都理工大学年度哲学社会科学基金项目一般项目“数字时代新媒体文艺理论话语建构研究”（YJ2022-YB013）阶段性成果。

作者简介：孙婧，文学博士、博士后，成都理工大学传播科学与艺术学院副教授、硕士生导师，研究方向：数字公共艺术、文艺传媒。

注释：

- [1] 马歇尔·麦克卢汉：《理解媒介——论人的延伸》，何道宽译，商务印书馆，2000年。
- [2] 转引自尼克：《人工智能简史》，人民邮电出版社，2017年，第195页。
- [3] [https://www.xianjichina.com/special/detail\\_461479.html](https://www.xianjichina.com/special/detail_461479.html).
- [4] 莱恩·考斯基马：《数字文学：从文本到超文本及其超越》，单小曦、陈后亮，等译，广西师范大学出版社，2011年，第13页。
- [5] Landow ,George P. and paul Delany, "Hypertext ,Hypermedia ,and Literary Studies : The State of the Art", Hypermedia and literary studies, eds. Paul Delany and George P.Landow, Combridge ,Masschustts and London ,England:The MIT Press ,1991, Fourth printing ,1994.
- [6] 黄鸣奋：《新媒体与西方艺术学理论》，学林出版社，2009年。
- [7] 玛格丽特·博登：《AI：人工智能的本质与未来》，孙诗惠译，北京：中国人民大学出版社，2017年。
- [8] 孙婧：《人工智能艺术的历史生成与“参与”美学》，《当代文坛》，2022年第6期，第183-189页。
- [9] Michelle A. Lee, Making Sense of Vision and Touch: Self-Supervised Learning of Multimodal Representations for Contact-Rich Tasks, IEEE International Conference on Robotics and

Automation, 2019.

- [10] 此部分解释参见清华大学、中国人工智能学会《2019人工智能发展报告》。
- [11] Slavoj I ek, Disparity, London , NewYork: Bloomsbury Publishing, 2016, p.362.
- [12] Santoni de Sio F, Van den Hoven J., Meaningful Human Control Over Autonomous Systems: A Philosophical Account, Frontiers in Robotics and AI, No.5, 2018,p.15.
- [13] Crootof R., A Meaningful Floor for Meaningful Human Control,Temp. Int'l & Comp. LJ, No.30, 2016, p.53.
- [14] Plato, The Republic II , Cambridge: Harvard University Press, 1942, p.431.
- [15] 张申、贾珈、王晓慧等：《基于语义维度的人脸表情生成》，清华大学学报（自然科学版），2011年第1期，第80—84页。
- [16] 许为、葛列众、高在峰：《人-AI交互：实现“以人为中心AI”理念的跨学科新领域》，《智能系统学报》，2021年第1期，第1—18页。
- [17] 孙婧：《人工智能艺术的历史生成与“参与”美学》，《当代文坛》，2022年第6期，第183—189页。
- [18] 中共中央马克思恩格斯列宁斯大林著作编译局译：《马克思恩格斯全集》（第四卷），北京人民出版社，1958年。
- [19] 里吉斯：《科学也疯狂》，张明德、刘青青译，北京：中国对外翻译出版社，1994年。



1-2. 约翰·凯奇的实验音乐表演

## 以媒介研究为基——曼诺维奇的新媒体艺术理论

Taking Media Research as the Basis— Manovich's New Media Art Theory

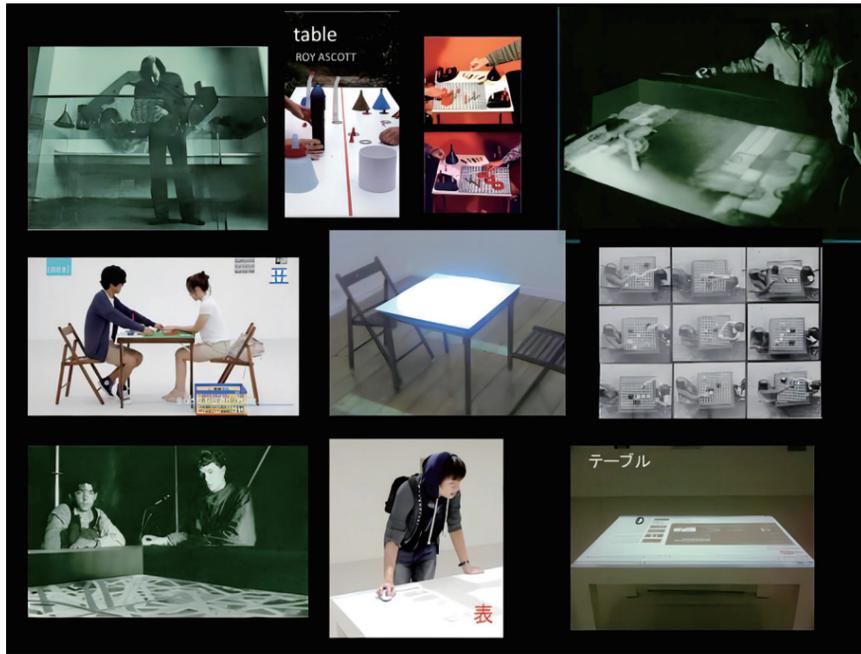
杨光影 Yang Guangying

**摘要：**列夫·曼诺维奇从“新媒体”研究出发，以勾连现代艺术与计算机科技为研究路径，揭示了新媒体艺术的历史源流与内在机制。在历史源流方面，新媒体与现代艺术，尤其先锋艺术异质同构，新媒体以挪用拼贴的程序化、空间蒙太奇的日常化、构成主义的自动化继承先锋派的艺术实践、实现先锋派的艺术观念；新媒体艺术则揭示乃至预言新媒体的发展。从内在机制来看，基于新媒体的运作机制，尤其是文化界面与数据界面的转码机制，新媒体艺术成为“文化习俗”与“软件习俗”的“混合体”。从新媒体研究到新媒体艺术研究，曼诺维奇建构出独特的“新媒体—艺术”的研究逻辑与理论话语，为新媒体艺术研究拓展出新维度。

**关键词：**曼诺维奇，新媒体，新媒体艺术，先锋艺术

**Abstract:** Lev Manovich, starting from the study of "new media" and taking the link between modern art and computer technology as the research path, reveals the historical origin and internal mechanism of new media art. In terms of historical origins, new media and modern art, especially avant-garde art, are heterogeneous and isomorphic. New media inherits avant-garde artistic practices and realizes avant-garde artistic concepts through the procedural use of collages, the daily use of spatial montages, and the automation of constructivism; new media art reveals and even predicts the development of new media. From the perspective of internal mechanism, based on the operation mechanism of new media, especially the transcoding mechanism of cultural interface and data interface, new media art has become a "hybrid" of "cultural customs" and "software customs". From new media research to new media art research, Manovich constructed a unique research logic and theoretical discourse of "new media art", expanding a new dimension for new media art research.

**Keywords:** Manovich, new media, new media art, Avant-garde art



3. 罗伊·阿斯科特,《文之褶皱:一个全球性的童话故事》,通讯艺术,1983

近年来,新媒体艺术成为当代艺术的热点现象。在国内,互动装置、沉浸式艺术乃至元宇宙艺术,成为粉丝争相“打卡”和资本追捧的对象。然而,西方的新媒体艺术并非只是众声喧哗中的奇观,而是有其发展脉络、前沿探索和人文深度。而在艺术实践背后,是西方新媒体艺术理论的支撑。对此,国内学界尚缺乏系统关注。由于相当数量的国外新媒体艺术理论家也兼具艺术家身份,其理论观点对于新媒体艺术实践有直接的导向作用,因此国外新媒体艺术理论的研究具有重要的理论与实践意义。在国外的新媒体艺术研究领域,理论家兼艺术家列夫·曼诺维奇(Lev Manovich)无疑是其中的代表,其所提出的新媒体艺术理论在艺术界和理论界均引发热议。有别于传统的艺术史和美学研究,曼诺维奇基于新媒体的媒介研究,将现代艺术史与计算机技术、媒介变革勾连起来,以此揭示新媒体艺术的历史源流与生成机制。

#### 一、先锋艺术的媒介化扩展:新媒体艺术的历史源流

自20世纪60年代开始,随着广播、电视等电子媒介的迅速发展,媒介研究逐渐成

为热点,北美媒介环境学派则是其中的代表。媒介环境学派对于Media具体用法往往含混不清,它既指广播、电视等大众传媒,也指一切能够传递信息的材料、设备与介质。但从因尼斯到麦克卢汉,媒介环境学派开拓出相对清晰的“技术—媒介”研究路径。如在麦克卢汉看来,由于电子技术取代了印刷术,形成新的电子媒介信息传播体系,这从根本上改变人们的媒介感知和经验<sup>[1]</sup>。

与麦克卢汉相似,曼诺维奇以“技术—媒介”的研思路,将第三次技术革命之后出现的“新媒体”视为计算机技术建构的媒介形态。在他看来,新媒体是计算机技术形成的界面、软件与网络,其运作机制区别于摄影机等20世纪初诞生的电子媒介。不过,麦克卢汉将技术视为形成新媒介的源动力,电子媒体的形成源于电气技术的发展,而曼诺维奇试图平等地兼顾技术与文化,把新媒体视为计算机技术进行传播与展示的文化对象<sup>[2]</sup>。更为重要的是,他强调,技术与文化同为塑造新媒体的根源,新媒体实为先锋艺术与计算机技术“类似思想”的交汇<sup>[3]</sup>。

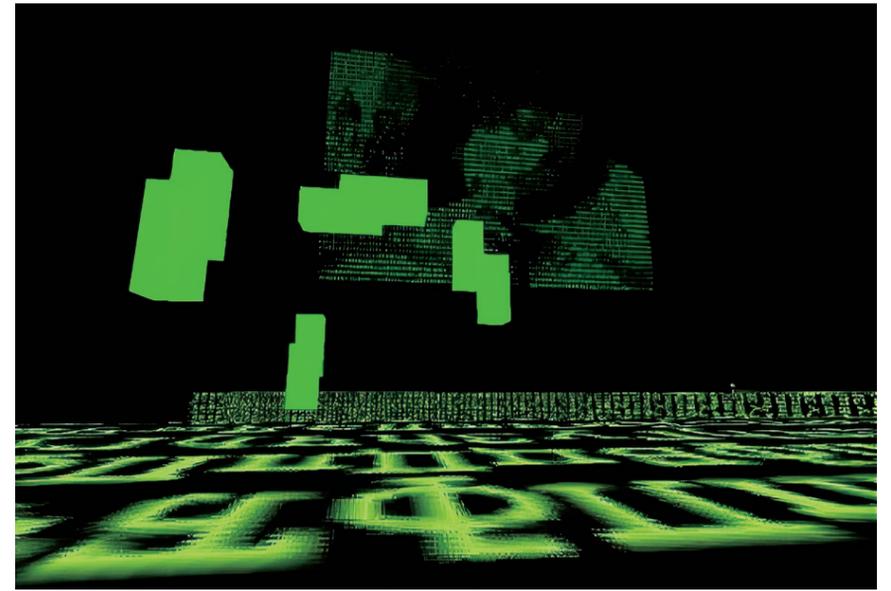
曼诺维奇首先从现代艺术史的维度加以

溯源,将先锋艺术视为上世纪初“技术—媒介”变迁的成果。自20世纪10年代开始,伴随现代工业技术的发展,摄影术、印刷技术、新建筑及工业产品等“新媒体”逐渐兴起,印象派、立体主义、抽象主义、超现实主义等先锋艺术流派纷沓而至,而受到照相机、摄影机等彼时新媒体的刺激,摄影艺术、实验电影、现成品艺术也开始兴起。杜尚在1912年开始尝试用自行车等工业产品作为现成品材料进行艺术创作;而在社会主义的苏联,维尔托夫的影像实验“扩展”着电影媒介的边界。<sup>[4]</sup>在曼诺维奇看来,先锋艺术伴生“技术—媒介”的革新形成了突破既有范式的实践路径和文化观念。这一观念区别于艺术史或哲学领域对于先锋派的解读。这些领域的学者,通常将先锋派与社会语境联系起来:现代主义绘画被描述为对于学院派及其艺术体制的反叛;达达主义被阐释为对于艺术体制和资本主义制度的反叛和尝试介入大众的范本。<sup>[5]</sup>曼诺维奇并没有从马克思主义政治经济学或意识形态的角度审视先锋艺术,而是继承麦克卢汉的“技术—媒介”研究理路。事实上,在麦克卢汉那里,艺术家被视为能够超前感知新的技术与媒介的人群,他们通常将对媒介的幽微感知,通过新的视觉形式传达出来。麦氏以毕加索的立体主义绘画为例指出,电气时代的电子媒介以多样和多向性区别于印刷媒介的单向阅读,而立体主义正是源于艺术家对电子媒介“多向性”的感知<sup>[6]</sup>。与之相似,曼诺维奇也认为电气时代“技术—媒介”的发展引发了艺术的革新。两者的区别在于,麦克卢汉认为“技术—媒介”刺激艺术家形成新的艺术作品,而曼诺维奇将先锋艺术的实验视为“技术—媒介”从机械设备到电子文化界面的关键过程,其中,艺术家对于媒介的超前想象和实验为新媒体(计算机媒介)的发展埋下伏笔。

自20世纪60年代末,随着计算机技术的迅速发展,先锋艺术的实践方法和文化观念在技术媒介中得以重现和超越。这种重现首先表征于挪用拼贴的程序化。对于现成品的挪用是先锋艺术的重要特征之一,也被艺术史家和哲学家反复讨论过。但鲜有研究关注到这些“后现代主义”的表达方式在计算机技术中的重现。然而,在Finalcut、Photoshop等人们日常使用的计算机软件

中,挪用现成素材进行创作已经非常广泛。这种泛用不仅存在于专业人士的图像处理 and 电影剪辑,更存在于草根自媒体发布的鬼畜、Flash动画等视频形式。可以说,先锋艺术发明的挪用藉由计算机软件技术已经被普罗大众所使用。相同的是,拼贴同样被运用到Photoshop等软件中<sup>[7]</sup>。在先锋艺术中,拼贴通常被视为艺术家解构现代主义“元叙事”的一种方式。随机性、碎片化的拼贴见于现代艺术诸家:毕加索画作中非洲面具和少女、杂志图像与画布的组合、基里科等超现实主义画家的梦境表达、达达主义杜尚的现成品拼贴。在计算机中,这种打破理性逻辑的实验性尝试成为一种日常操作,通过软件图层的分离和组合即可实现。在曼诺维奇看来,计算机软件不仅实现还超越了先锋艺术,成为新的艺术品。他认为在20世纪60年代,计算机技术几乎同时发展了现代艺术的某些关键项目<sup>[8]</sup>:前沿技术将先锋艺术“物质化”,并最终超越了先锋艺术。曼诺维奇所谓的“物质化”并非计算机代替艺术家进行拼贴创作,而是机制层面的“程序化”。无论专业人士还是非专业人群,均可根据软件规则进行拼贴创作,这套规则背后是计算机软件所建立的一套操作程序。随着当下人工智能技术的运用,机制的程序化甚至变为运行的自动化,如短视频平台内置了修图软件,人们只需打开程序即可实现置换背景等“一键修图”。

亟须强调,曼诺维奇所说的拼贴不仅包括画家和艺术家的实践路径,还意指维尔托夫等实验电影者的“空间蒙太奇”。在维尔托夫《手持摄像机》的著作中,他构想了一种区别于爱森斯坦“时间蒙太奇”的电影创作路径,并付诸实践。维尔托夫通过剪切和叠加不同情境的胶片,呈现出“叠影”的视觉效果,从而实现不同场景的共时拼贴<sup>[9]</sup>。曼诺维奇认为,“空间蒙太奇”的原理体现和运用在Photoshop等软件中,通过图层的区分与叠加实现这一效果。空间蒙太奇不仅显现于制图软件中,更成为日常化的界面操作形式。无论Windows、苹果还是安卓操作系统,人们在计算机界面的操作均通过“空间蒙太奇”的方式展开:人们通过操作选择不同的软件,或者运行多个软件来回切换。这些软件实际是不同的窗口和界面的并行与叠

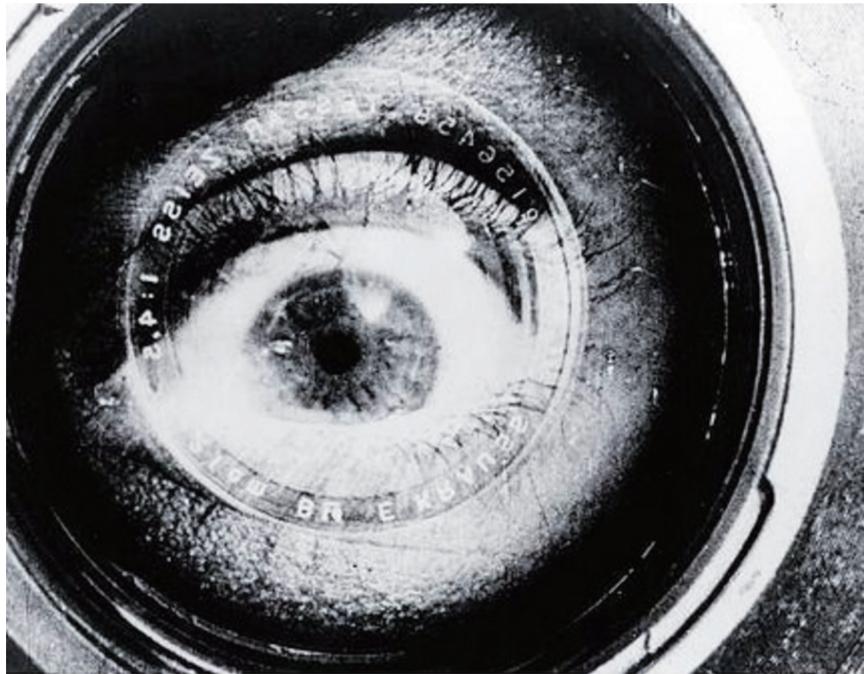


4. 武克·柯西克,《不真实的ASCII(ASCII Unreal)》,改装电脑游戏截图,艺术家与Perth Horsecross,1999-2009

加。此外,在曼诺维奇看来,当下人工智能的运用同样与“构成主义”的先锋派观念相关。<sup>[10]</sup>构成主义的艺术力图通过绘画的抽象化和视觉心理学的研究,建立人类通行的共感机制。构成主义需要画家对图式心理反应的反复研究,以此提炼出最简单的形和色块。这涉及素材的大量积累和反复实验,进而建立一定的图像范型。与之相似,人工智能技术以素材的大量学习为基础,以此建立信息的处理模式。更为重要的是,人工智能同样寻找最为普遍的规律和模型,以便更多的人能够适用和沟通。

可以说,在曼诺维奇那里,先锋艺术与前沿技术两个看似彼此无甚交集的领域,却构成了一种跨时间代际的互文关系,这揭示出“新媒体”与艺术的隐形关联。需要补充的是,这种判断之所以成立,基于两个重要的逻辑起点。其一是艺术家对于电子媒体的超前感知。正如科幻作家曾经想象的科技成果已经逐渐实现,艺术家的实验求索在计算机技术中得以落地。其二是新媒体对于旧媒介的融合。曼诺维奇认为,计算机媒介融合了旧媒介衍生的一切文化信息和艺术实践,并未产生多少新的文化形式。但正是得益于以新融旧的融合力,先锋艺术才能够在新媒体中重现和发展。

如果说20世纪初先锋艺术与计算机技术的发展处于彼此平行的状态,那么自20世纪60年代,新媒体开始与先锋艺术交汇,其所形成的新媒体艺术揭示,甚至预言了媒体的发展。事实上,艺术家对于变化的媒介具有一种超前的敏感性。激进派艺术家约翰·凯奇创作的《想象的风景》系列作品,利用收音机和广播媒体作为创作的材料。其中,《想象的风景第4号》由24位演奏者在舞台上操纵12台收音机,按照“作曲家”的规定控制每台收音机的音量变化,调谐波段频道,发出的声音则是各电台此时正在播出的各种节目声音。意大利艺术家丰塔纳则受到电视媒介的影响,电视信号跨地域的传播力启发其“空间主义”的观念艺术实践。而激进派的另一位艺术家白南准以《磁铁电视》等电视装置构建了一种受众与电子媒介的互动机制,他以磁铁干扰电视中的抽象图像,预示着互联网的产生与传播。随着计算机技术的不断发展,艺术家纷纷开始挪用“新媒体”进行创作,逐渐形成远程通信艺术、网络艺术等新媒体艺术门类,而“新媒体”的媒介特质在艺术家的创作中得到充分的挖掘和多维呈现。在20世纪80年代,阿斯科特等艺术家的通讯艺术作品通过远程观众的参与,呈现新媒体互动机制。20世纪



5. 维尔托夫,《持摄影机的人》,35毫米黑白影片剧照,68分钟,1929

90年代中期,互联网开始普及,艺术家以互联网作为材料和平台,其形成的网络艺术同样揭示了互联网的媒介特质。俄罗斯艺术家利亚利娜(Lialina)创作了早期的网络艺术作品《我的男友从战场上归来》。该作品是网页中展开的超链接小说,制造出彻底打破线性阅读秩序的文本,而在此之前,乔伊斯等后现代小说家和德勒兹等哲学家分别从文字书写和哲学理论的维度打破线性思维,但这种打破依然无法摆脱纸质媒介的约束。另一位东欧艺术家武科·柯西克(Vuk Cosic)则致力于探索计算机代码的流动美学,试图建立一种技术美学的审美范式。总之,如果从“技术—媒介”视角来看,先锋艺术并非只是对体制的反叛,还包含对新媒介和新技术的前瞻性感知。这种前瞻性感知体现在新媒体对于上世纪初先锋艺术的技术扩展,以及新媒体艺术的前沿性、探索性。

## 二、“文化习俗”与“软件习俗”的转码:新媒体艺术的机制

除了历史维度分析新媒体艺术的源流之外,曼诺维奇还通过分析新媒体的机制,解

读新媒体艺术的运作机制。

曼诺维奇认为,新媒体基于代码编程的基本属性,形成自身独特的运作法则,包括数值化呈现、模块化、自动化、多变性、转码性等。数值化呈现是指,无论是计算机创建的新媒体对象还是信息资源的数字化,其本质上都是数字代码,计算机界面的声音、图像都是代码的表征;模块化是指新媒体的各个元素彼此独立又协作运行的组织规制,如超文本结构,其中各个层次的窗口独立存在,通过人机互动操作中彼此联系;自动化是计算机具备的自主运算能力,从游戏引擎到人工智能,计算机不断模仿、追逐甚至超越人类智能的自主意识;多变性是指计算机互动的个性化以及人机交互中的可生成性,“新媒体对象绝非一成不变,而是有着不同版本,而且版本数量具有无限的潜质”<sup>[11]</sup>;转码性是指文化符号与代码符号的相互转换。简言之,从计算机技术出发,曼诺维奇对于“新媒体”做出了全面剖析。一方面是代码与文化符号的纵向结构,其中“数值化呈现”揭示文化符号的本质,而“转码性”是这一结构的具体运作机制;一方面是新媒体内部的横向组织,模仿化、

自动化和多变性构成其组织方式。

对于文化生产而言,基于新媒体的转码性尤为关键:新媒体所形成的文化界面与数据界面的彼此转换,形成了新媒体文化。曼诺维奇认为,如果说摄影术等20世纪初的“新媒体”包含一种“纪实性”,即对于外部世界的记录,那么计算机技术支撑的新媒体则包含“档案性”,是对于“旧文化”和外部世界的“转码”。前者是“外向性”,后者是“内向性”。计算机将外在的、既有的文化信息内化为数据代码,这构成了新媒体的“数据界面”。但在信息传播过程中,数据界面重新变为可识读的文字、图像与影像,变为融合和传播各类文化信息的“文化界面”。因此,新媒体存在文化界面与数据界面的切换机制。

由于新媒体艺术家需要运用新媒体进行艺术实践,“文化界面”与“数据界面”塑造了新媒体艺术独特的“文化习俗”与“软件习俗”结构,新媒体艺术也成为“文化习俗”与“软件习俗”的“混合体”<sup>[12]</sup>。曼诺维奇所说的“习俗”实为一种规则、习惯与传统。一方面,新媒体艺术家需要呈现“文化习俗”,包括审美形式的建构、人文观念的思考和材料语法的设置。这需要艺术家在艺术史维度实现突破,即延续和突破既有艺术创作范式。而其作品同样需要经受艺术批评家的评判和艺术体制的淘选。另一方面,新媒体艺术依然需要“软件习俗”的支持,需要代码的编写和程序化。只不过软件成为统领数据界面的机制支持。在此,作为先锋艺术的软件成为“数据界面”。软件的数据界面制造了艺术家的文化表达,换言之,艺术家需要遵循软件的规则,才能自如地呈现其“文化习俗”。

尽管曼诺维奇一再强调艺术史与科技史的并行,但当谈及“文化习俗”与“软件习俗”的混合,他依然将“软件习俗”视为根源。在此,曼诺维奇实际重返了麦克卢汉设置的“技术—媒介”框架中。曼诺维奇将计算机视为一种“元媒介”,因为计算机能够将一切旧媒介和文化融合其中。从“元媒介”出发,新媒体艺术不仅是“跨媒介”或者“多媒介”,而是以“元媒介”为根本的“混合媒介”。<sup>[13]</sup>这揭示了新媒体艺术的运作根本。元媒介成了计算机时代的“数据唯物主义”。在新媒体艺术家池田亮司

的作品中,这种“数据唯物主义”得以展示,当流动代码成为影像装置,这形成了新的景观和声音,以此揭示了代码的“元媒介”地位。可以说,新媒体艺术貌似由影像、装置、绘画等跨媒介的艺术形式构成,但媒介之间的关系均由计算机作为“元媒介”加以串联与组合,“元媒介”成为装置的核心要素。

不过,曼诺维奇依然强调“文化习俗”,这让新媒体艺术的“混合体”理论呈现出一种内在矛盾。沿着曼诺维奇的思路,如果没有艺术家的艺术化创造,软件仅仅是一堆无意义的程序而已,正是由于艺术化的创构,软件才从数据界面转换为文化界面。但问题在于,软件本身又被视为一种“先锋艺术”:曼诺维奇认为计算机技术是信息时代的先锋艺术继承者,甚至断言,软件本身就是计算机生成的艺术品。既然如此,艺术家的“艺术化”究竟有什么存在价值呢?进而言之,如果软件已经是艺术品,那么“文化习俗”与“软件习俗”的二元划分显得不是那么必要,这样的结构性张力是曼诺维奇不曾解决的理论矛盾。

对此,我们需要进一步扩展曼诺维奇的说法,“文化习俗”“软件习俗”并非二元分化,而是被视为一种“褶皱”的动态关系,软件因其对先锋艺术的扩展,本身具有艺术转化的潜能与优势,而艺术家的作品激活了这样的潜能。

事实上,新媒体艺术不仅仅是新媒体结构和规则的视觉呈现,还是“文化习俗”与“软件习俗”的双向突破。这种突破凸显于对所谓“转码性”的先锋性呈现。在1990年代的网络艺术中,荷兰艺术家组合JODI将二进制代码作为创作材料,他们的作品将氢弹说明书“反向”转换为代码,形成互动式的超链接作品。当观众持续点击代码之后,氢弹说明书才逐渐显现出来。人们日常浏览网页中,代码早已转化为可识读的图文符号,人们甚至忘记了代码的存在。柯西克的作品则将代码置于人们面前,让人们通过互动将之变得可识读。在这样的互动中,人们参与和亲自制造了转码的过程,所谓的“软件习俗”悄然转变为一种艺术实践和“文化习俗”。籍此,软件与文化已经变成了一体两面。如果说柯西克的作品还停留在“界面”层面,那么加拿大艺术家查尔斯·戴维

斯(Chars Davies)的虚拟现实作品则是将“习俗”的突破延伸到身体与感知层面。在她的作品《渗透》中,人们借助可虚拟现实设备进入一个打破笛卡尔坐标的虚拟世界。戴维斯通过软件规则制造出一个超越真实空间的感官世界,而所谓“真实空间”其实是启蒙运动以来建构出来的空间经验,比如“地平线”的概念便是社会性的经验建构。在戴维斯创造的虚拟世界中,地平线、边界线均不存在,艺术家用软件生成了突破“文化习俗”的空间形态,而这种突破同样通过人们的体验得以实现。另外,从“文化习俗”来讲,大众参与是先锋派一直以来的实践导向和文化传统,1960年代的激浪派、偶发艺术等均继承了这一传统,而大众基于计算机通讯的远程操控延续了大众参与的文化传统,又将这种传统拓展到新媒体维度。在“软件习俗”层面,艺术家运用了互动编程的软件技术,却突破了技术的日常功能和既有“习俗”,赋予其艺术观念和人文内涵。

## 三、从新媒体到新媒体艺术

综上,无论历史源流还是结构分析,曼诺维奇均以新媒体研究为起点,观照新媒体艺术的形态与机制,建构出独特的“新媒体—艺术”理论。他从艺术史和科技史的历史维度梳理了新媒体与现代艺术尤其先锋艺术的潜在联系以及最终的连接样态;与此同时,他从横向维度剖析新媒体的内生机制,进而将新媒体艺术视为以新媒体为“元媒介”的文化习俗与软件习俗的“混合体”。这种混合体充满了内部的张力与矛盾。可以说,曼诺维奇理论中的新媒体艺术是“新媒体”的艺术:历史维度的梳理确立了新媒体与新媒体艺术的必然联结,横向结构则揭示了新媒体艺术的生产机制。这显著区别于奥利弗·格劳等新媒体艺术理论家书写的“新—媒体艺术”:在沉浸式艺术的研究中,格劳将古罗马时期的全景画视为一种旧媒介的沉浸式艺术,计算机技术生成的虚拟现实艺术,则是这种古老的媒体艺术的延续。然而,曼诺维奇也存在将艺术逻辑与媒体逻辑简单比附的缺陷。先锋艺术的那用拼贴有其特殊的社会语境,其内涵和其观念显然不只是新媒体软件的操作规则。或言之,先锋艺术家的创造并非简单的方法“套路”

的形成,而是包含文化想象和感知表达。对此,曼诺维奇试图将计算机创造视为一种艺术化的想象,但科学家的想象更多属于一种技术想象而非人文批判。进而言之,新媒体艺术应该是文化习俗与软件习俗“复合”的第三空间,是一种超越文化习俗和软件习俗二元分野的“超媒体艺术”。

作者简介:杨光影,四川美术学院实验艺术学院,副教授,研究方向:新媒体与艺术传播、视觉文化、新媒体艺术理论。

注释:

- [1] Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Massachusetts: MIT Press, 1964, 1994, pp.1-2.
- [2] Lev Manovich, *The Language of New Media*, Massachusetts: MIT Press, 2001, p.41.
- [3] Lev Manovich, “New Media from Borges to HTML”, in Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, eds. *The New Media Reader*, Massachusetts: The MIT Press, 2003, p.7.
- [4] Lev Manovich, “New Media from Borges to HTML”, p.21.
- [5] [德]比格尔:《先锋派理论》,高建平译,商务印书馆2002年版,第43页。
- [6] Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, p.18.
- [7] Lev Manovich, *Avant-garde as Software*, [http://manovich.net/content/04-projects/027-avant-garde-as-software/24\\_article\\_1999](http://manovich.net/content/04-projects/027-avant-garde-as-software/24_article_1999).
- [8] Lev Manovich, “New Media from Borges to HTML”, pp.23-24.
- [9] Lev Manovich, *The Language of New Media*, p.18.
- [10] Lev Manovich, *Defining AI Arts: Three Proposals. AI and Dialog of Cultures*, exhibition catalog, Hermitage Museum, Saint-Petersburg, 2019. <http://manovich.net/content/04-projects/107-defining-ai-arts-three-proposals/manovich.defining-ai-arts.2019>.
- [11] Lev Manovich, *The Language of New Media*, p.36.
- [12] Lev Manovich, “New Media from Borges to HTML”, p.8.
- [13] Lev Manovich, *software takes command*. Bloomsbury Academic. <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/58738>.